



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Las técnicas drámaticas como recurso en el aula de Primaria

Autor/es

ADRIANA PÉREZ DE ALBÉNIZ GARIJO

Director/es

MARÍA DEL MAR TORRES RUIZ

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2018-19



Las técnicas drámaticas como recurso en el aula de Primaria, de ADRIANA
PÉREZ DE ALBÉNIZ GARIJO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es



TRABAJO FIN DE GRADO

Título

LAS TÉCNICAS DRAMÁTICAS COMO RECURSO EN EL AULA DE PRIMARIA

Autor

Adriana Pérez de Albéniz Garijo

Tutor/es

María del Mar Torres Ruiz

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado trata sobre la relevancia que tienen las técnicas dramáticas a la hora de enseñar una gran variedad de destrezas al alumno de Educación Primaria. El objetivo principal es conocer el concepto de dramatización con todas las técnicas dramáticas que conlleva.

Está dividido en dos partes: un apartado teórico donde se define el concepto de dramatización, la influencia en el contexto escolar, su desarrollo histórico, la importancia en relación con las emociones y una serie de técnicas dramáticas: el juego dramático, la mímica, los títeres, el *Role playing* y el teatro de sombras. Se explicará de en qué consiste cada una enumerando los objetivos que se consiguen a través de su práctica en el aula.

Por otro lado, en la parte práctica, se plantearán, donde habrán planteadas una serie de actividades basadas en las técnicas dramáticas desarrolladas anteriormente en el marco teórico. Finalmente, el trabajo concluirá con una reflexión que incluirá una valoración personal acerca del uso de estas técnicas en el aula y una reflexión sobre los beneficios que podrían obtenerse si las actividades planteadas se llevasen al aula.

Palabras clave:

Educación Primaria, recurso didáctico, dramatización, emociones, creatividad, técnicas dramáticas, juego dramático, mímica, títeres y *Role playing*.

ABSTRACT

This end of degree Project deals with the relevance that dramatic techniques have when teaching a great variety of skills to primary students. The main objective is to know dramatization as a concept with all the dramatic techniques it involves.

This Project is divided into two parts: a theoretical section in which the concept of dramatization is defined as well as the influence in the academic context, its historic development, the importance in relation with emotions and a set of dramatic techniques: dramatic game, mimics, puppets, role playing and the shadow theatre. Each of these will be explained along with its respective goals achieved through class practice.

The practical section introduces a set of activities based on the dramatic techniques previously developed in the theory section. Finally, the project will conclude with a consideration of the usage of these class techniques and a deliberation of the possible benefits of these activities when put into practice.

Key words: Primary education, didactic, resource, dramatization, emotions, creativity, dramatic techniques, dramatic game, mimics, puppets and Role playing.

INDICE

1. Justificación.....	7
2. Objetivos.....	8
3. Marco teórico.....	9-22
3.1 Definición de dramatización e importancia en el contexto escolar.....	9
3.2 La dramatización en la educación: breve panorama histórico.....	10
3.3 Objetivos y competencias que se pretenden lograr con la dramatización.....	10-11
3.4 La dramatización y el control de las emociones.....	11-12
3.5 Técnicas dramáticas.....	12-23
3.5.1 El juego dramático.....	13-14
3.5.1.1 Finalidades y objetivos del juego dramático.....	14-15
3.5.1.2 Pautas para llevar a cabo el juego dramático.....	15
3.5.1.3 Procedimientos para hacer juego dramático.....	15-16
3.5.2 La mímica.....	16
3.5.3 Los títeres.....	16-18
3.5.3.1 Uso de los títeres.....	17
3.5.3.2 Objetivo de los títeres.....	18
3.5.3.3 Tipos de títeres.....	18
3.5.4 El <i>Role playing</i>	18-20
3.5.4.1 Organización.....	19-20
3.5.5 El teatro de sombras.....	20-21
3.5.5.1 El papel del maestro.....	21-22
3.5.5.2 Tipos de figuras.....	22-23

3.5.5.3 Beneficios.....	23
4. Propuesta de actividades.....	24-36
4.1 Actividades para presentaciones:.....	24-26
4.1.1 Actividad 1: ¿Quién soy?.....	24-25
4.1.2 Actividad 2: Somos naufragos.....	25
4.1.3 Actividad 3: Apretón de manos.....	25-26
4.2 Actividades para el desarrollo de las emociones.....	26-30
4.2.1 Actividad 1: El monstruo de colores.....	26-28
4.2.2 Actividad 2: Dado de las emociones.....	28
4.2.3 Actividad 3: Adivina mi acción y emoción.....	28-29
4.2.4 Actividad 3: ¿Cómo te sentirías?.....	29-30
4.3 Actividades para trabajar la solución de problemas.....	30-32
4.3.1 Actividad 1: ¿Qué harías tú?.....	30-31
4.3.2 Actividad 2: No vemos.....	31
4.3.3 Actividad 3: Campo de minas.....	31-32
4.4 Actividades para trabajar el vocabulario.....	32-34
4.4.1 Actividad 1: Imitamos animales, deportes y acciones.....	32-33
4.4.2 Actividad 2: Escribimos en la espalda.....	33
4.4.3 Actividad 3: Cadena de palabras.....	33-34
4.5 Actividades para desarrollar la cultura general.....	34-36
4.5.1 Personajes históricos.....	34
4.5.2 Entrevista a un personaje histórico.....	35
4.5.3 Estatuas famosas.....	35-36
4.6 Actividad para aprender a oír.....	36

4.6.1	Detective de sonidos.....	36
5.	Conclusiones.....	37
6.	Bibliografía.....	38-40
7.	Anexos.....	41-43

1. JUSTIFICACIÓN:

La gran mayoría de personas asocian directamente la palabra dramatización únicamente al teatro cuando, dentro de dicho concepto, podemos observar una gran variedad de vertientes tales como la mímica, las representaciones, el juego dramático..., todas ellas agrupadas en las técnicas dramáticas. El trabajo que presento está orientado a la dramatización, en concreto, las técnicas dramáticas que los docentes pueden desarrollar en el aula cada día con el objetivo de amenizar las clases, usarlo como recurso didáctico, desarrollar el interés y lograr el aprendizaje significativo del alumnado. Las técnicas dramáticas se pueden usar para expresarse con los demás, así como presentaciones, aprendizaje de nombres, toma de primer contacto entre los alumnos, aprender a ver, fijarse detenidamente en lo que nos rodea, aprender a oír, aprender a leer y aprender a narrar. Además, estas engloban una gran variedad de aspectos que intervienen tales como la respiración, los gestos, las emociones y la postura corporal. Por otro lado, la dramatización se puede trabajar en todas las áreas, desde la Lengua Castellana y Literatura hasta Educación Física por lo que no debemos dejarla al margen. He elegido este tema porque debemos fomentar el desarrollo de la dramatización en los centros con la finalidad de que los alumnos aprendan una gran variedad de conocimientos lingüísticos y pautas de conducta, muy importantes para la interacción con nuestra sociedad. Quisiera destacar que también cobra especial relevancia el desarrollo de la competencia comunicativa concebida no como un mero instrumento de expresión sino otorgándole la importancia que tiene en la formación del individuo, el desarrollo de capacidades sociales, afectivas, psicológicas y emocionales, y en el desarrollo de una buena educación. En la vida diaria nos encontramos con una gran variedad de situaciones en las que debemos buscar la mejor manera de actuar y enfrentarnos a ellas. Las técnicas dramáticas nos ayudan a enfrentarnos a ellas y desarrollar diferentes aprendizajes. Considero que es un tema muy interesante para abordar, ya que como futura docente debo tener conciencia de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje del niño. Ese juego, en sí, ya es una acción dramática que nos brinda un aprendizaje divertido y motivador favoreciendo el trabajo en equipo y la cooperación.

2. OBJETIVOS:

- Conocer el concepto de dramatización.
- Diferenciar entre la dramatización y el teatro.
- Saber acerca del panorama histórico de la dramatización en el contexto escolar.
- Dar a conocer la relevancia de la dramatización como recurso didáctico en las aulas.
- Mostrar las ventajas de los alumnos en el uso de técnicas dramáticas en el aula.
- Conocer cómo afectan las técnicas dramáticas a las emociones.
- Saber acerca de las diferentes técnicas dramáticas.
- Desarrollar actividades relacionadas con las diferentes técnicas dramáticas.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Definición de dramatización e importancia en el contexto escolar

Para hablar de las técnicas dramáticas primero tenemos que tener claro el concepto de dramatización.

La dramatización es una representación de diferentes situaciones determinadas o específicas dotando de estructuras dramáticas de aquello que no las tiene, dándole forma y fijando una serie de condiciones teatrales.

Si analizamos tanto el verbo dramatizar como el sustantivo dramatización, podemos apreciar que ambos comparten un mismo término, drama. Esta palabra proviene del griego y hace referencia a la manera de representar diversas obras literarias mediante diálogos.

Quisiera destacar que la dramatización y el teatro no es lo mismo, ya que el teatro se interesa por el espectador y el espectáculo, es decir, se representan las historias a la audiencia y está formado por un conjunto de elementos tales como el decorado, los gestos, la música, la escenografía y el discurso. Sin embargo, en la dramatización se sitúa la acción en sí misma, la acción de actuar representando una determinada situación o hecho.

María Elena Romo Limón (como se citó en Revueltas, 2014, pp. 10-11) en su artículo *El teatro y su valor educativo*, considera que “la dramatización en el aula o los socios dramas contribuyen en el desarrollo de las competencias comunicativas, y el desempeño de roles, pero no alcanza la magnitud de teatro representado con todos sus elementos”.

La palabra drama y teatro tienen dos significados totalmente diferentes, en términos sencillos y simples, drama significa acción y teatro espectáculo.

Centrándonos en las técnicas dramáticas, estas hacen referencia al conjunto de juegos, actividades de sensopercepción, *role playing* y sonorización. Lo que se pretende con la utilización de estas en el aula es que el alumnado desarrolle una gran variedad de aspectos tales como: la competencia comunicativa, el respeto hacia el compañero y el control de sentimientos, entre otros.

Según Tejeriana (como se citó en Revueltas, 2014) “Hace falta un teatro que trate a los niños como seres completos que son, que fomente el desarrollo de la capacidad creadora y la autonomía cultural, y que, estando comprometido con la actualidad, sirva a su vez como medio de desalienación, presentándose como auténtica posibilidad de emancipación social.” (p.12)

3.2 La dramatización en la educación: breve panorama histórico

En cuanto a la historia de la dramatización en la educación es relevante destacar que se comenzó a llevar a cabo como herramienta educativa a principios del siglo XX. El profesor Cadwell Cool la empleaba en el aula y explicó que lo hacía porque el juego es la forma más eficaz para aprender, y, además, el aprendizaje significativo se consigue mediante la puesta en práctica. (Tapia, 2015-2016, p.10)

Después de la primera guerra mundial, a principio de los años treinta, las personas interesadas por el teatro empezaron a ir a las escuelas con el objetivo de emplear la dramatización como medio pedagógico, es así como empezó la corriente llamada “theater in education”. En ese mismo periodo el *Belgrade Theater de Coventry* (Inglaterra) llegó a ser una de los lugares más importantes de dicha corriente y formó a los profesores-actores, que usaban las representaciones teatrales para proponer situaciones conflictivas al alumnado con el objetivo de que estos las resolvieran. (Tapia, 2015-2016, p.10)

En 1930 la profesora Winifred Ward distinguió entre teatro y dramatización, utilizó por primera vez el concepto *reative dramatics* para hacer referencia a aquellas actividades expresivas y lúdicas que se realizaban en clase mediante la dramatización. Así pues, en Norteamérica y Europa empezaron a surgir estudios de la dramatización y a interesarse por la formación de los maestros. (Tapia, 2015-2016, p.10)

3.3 Objetivos y competencias que se pretenden lograr con la dramatización:

La dramatización tiene una gran variedad de beneficios en la práctica en el aula. En su proyecto Petra-Jesús Blanco Rubio (como se citó en Revueltas, 2014, p.13) habla sobre una serie de objetivos generales y específicos:

Dentro de los generales apreciamos:

- Desarrollar el gusto por la investigación.
- Involucrar a las familias en el proceso educativo de sus hijos.
- Fomentar el respeto y la confianza en el aula.
- Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo.

Dentro de los específicos encontramos:

- 1) Conseguir que el alumnado sea capaz de:
- 2) Conocer los materiales y recursos que se utilizan.
- 3) Cooperar con todos los agentes implicados para el desarrollo de la obra.
- 4) Ser capaz de analizar diferentes personajes y situaciones.

- 5) Lograr ponerse en el lugar del otro.
- 6) Colaborar en el desarrollo de la práctica dramática.
- 7) Comunicar lo que sienten utilizando de vehículo el cuerpo.
- 8) Fomentar el gusto por la lectura.

3.4 La dramatización y el control de las emociones

La dramatización cobra gran relevancia en el manejo y control de las emociones de los alumnos.

Según la opinión de autores como Bisquerra y Goleman para quienes:

Muchos de los problemas con que se encuentran las personas tienen que ver con el "analfabetismo emocional" (Bisquerra, 2003, p. 121), algo que tiene unos efectos altamente negativos, no sólo sobre las personas sino también sobre las sociedades (Goleman, 1995, p. 16). La educación emocional surge como una respuesta a estas necesidades sociales que no quedan suficientemente atendidas en la educación formal. Es una forma de educar para la vida (personal, social, familiar, profesional). Propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre emociones, "con objeto de capacitar al individuo para afrontar los retos que se plantean en la vida cotidiana" (Bisquerra, 2005. Como se citó en Cruz et al, 2013, p. 394)

Los niños suelen tener problemas en el manejo de sus emociones y sentimientos. "Nuestra labor como futuros docentes es enseñar a nuestros alumnos a poner nombre a las emociones que experimentan, que sean capaces de interpretarlas y usarlas en contextos adecuados" (Cuadrado, 1998. Como se citó en Cruz et al, 2013, p.394).

Nowicki y Searzy (como se citó en Cruz et al, 2013, p.395) afirman que los alumnos que no son capaces de manifestar sus emociones ni entender correctamente las de los demás viven con un sentimiento de frustración debido a que no comprenden lo que ocurre ya que no pueden llegar al subtexto en el que se basa la comunicación.

Nuestras respuestas emocionales son muy relevantes en nuestro día a día es por esto que para conseguir un pleno bienestar personal debemos tenerlas en cuenta. Ekman (como se citó en Cruz et al, 2013, p.395) enumeró los beneficios: En primer lugar, aprendemos sobre las sensaciones corporales que nos produce cada emoción. En segundo lugar, nos permiten entender las emociones de los demás. Finalmente, en tercer lugar, desarrolla el autocontrol.

La educación actual debe luchar para que esta educación emocional esté dentro del currículo oficial. Un contenido fundamental es el de desarrollar el bienestar y la autoestima de los alumnos, a los que Bisquerra (2000) añade los siguientes:

Conciencia de las propias emociones, control emocional, autoestima, comunicación afectiva y efectiva, relaciones interpersonales, resolución de conflictos, habilidades de vida y calidad de vida. La educación emocional debe integrarse en el currículum como si se tratase de un tema transversal, ajustándose a las lecciones específicas de las diversas áreas académicas, introduciéndose en un determinado curso, siendo retomado y ampliado en cursos posteriores, así como desarrollado a lo largo de toda la vida del individuo. (Bisquerra, como se citó en Cruz et al, 2013, p.395).

Entre una gran variedad de técnicas metodológicas para el control de las emociones en la educación, Torres (2000) recomienda las técnicas dramáticas debido a que afirma que el alumnado expresa, controla y reconoce sus emociones mediante la práctica de la actividad dramática. (Torres, como se citó en Cruz et al, 2013, p.399).

Navarro Solano (2007) afirma que la dramatización desarrolla el conocimiento de nosotros mismos y fomenta la comunicación grupal e individual. (p.399)

El empleo de la dramatización en las aulas no se centra en el resultado sino en el proceso que se da en el grupo. Además, esta técnica es muy importante a la hora de desarrollar un gran abanico de competencias concretamente sociales y mejorar la autoconfianza y autopercepción en el individuo mediante el uso de aquellas potencialidades que tenemos menos consciencia, así como el empleo de la voz para la expresión o el cuerpo.

Las claves más relevantes para que la acción dramática tenga buen resultado son según Navarro (2009):

La confianza, la creatividad, el pensamiento divergente y la fluidez y flexibilidad de ideas. Así pues, el pensamiento divergente nos permite formar diversas ideas creativas mediante la investigación de todas las posibles soluciones. La fluidez refleja la cantidad de ideas que se creamos sobre un tema en concreto y las relaciones que hacemos con otras áreas distintos. (Navarro, como se citó en Cruz et al, 2013, pp. 404-405).

3.5 Técnicas dramáticas

3.5.1 El juego dramático

En general, esta técnica es un recurso que se da poco en la escuela debido al desconocimiento del profesorado. Es una herramienta idónea para la adquisición de contenidos en grupo a partir de tareas creativas, respetando y aceptando al otro, resolviendo posibles conflictos, así como la incorporación de conductas verbales (fluidez, ritmo, volumen, tono) y no verbales (postura, mirada, contacto físico y gestos). Además, el juego aumenta la capacidad de escucha y observación, valora la relevancia del cuerpo como instrumento de expresión y permite la reflexión en grupo. Funciona como un método de liberación expresiva y de bloqueo y forma la base de la creatividad. Como menciona Bruner (1984) “Jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía”. (Citado en Tejerina, 2006)

En el juego con otros alumnos se muestra que el niño está dispuesto y seguro para experimentar y crear explotando al máximo sus capacidades. El juego es una estrategia de ensayo sin riesgo, es decir, no hay consecuencias ni efectos negativos con el objetivo de que el alumno se libere en el ejercicio lúdico.

Esta técnica agrupa gran variedad de prácticas convergentes y recursos, así como actividades de expresión lingüística, expresión corporal, expresión rítmico-musical, expresión plástica o juego de roles entre las más relevantes. Los jugadores pueden desenvolverse utilizando materiales simbólicos, tales como títeres, sombras o máscaras, o bien actuando de modo directo a través de juegos dramáticos personales. La acción puede llevarse a cabo mediante el lenguaje verbal, corporal o mediante gestos.

Es pues una técnica teatral que fomenta la espontaneidad, para ello el adulto orienta a un grupo de niños que crea, inventa e improvisa a partir de diferentes situaciones temas y personajes elegidos por ellos mismos.

La práctica se apoya en cuatro bloques:

- La dinámica de grupos: muy importante para manejar las relaciones interpersonales, el liderazgo, y las actitudes de los participantes en los diversos roles adoptados.
- La pedagogía: nos da la oportunidad de organizar las pautas para planificar una clase, así como el número de sesiones, la temporalización, los procedimientos y la evaluación.

- El teatro: nos da información sobre los contenidos básicos la estructura dramática (espacio, público, personajes, acción, argumento...)
- La psicología evolutiva: nos proporciona el grado de madurez y las características de los alumnos. El docente debe tenerlas en cuenta a la hora de realizar esta técnica dramática. (Navarro & Mantovani, 2012, pp.18-19).

El lenguaje del teatro es aquí un medio al servicio del desarrollo individual y colectivo. Sin escenario ni espectadores, busca su satisfacción en la actividad misma, en la calidad educativa del proceso, y prescinde del valor artístico del producto. Lo fundamental es la exploración y el placer compartido mediante el juego, el desenvolvimiento expresivo y creador de cada niño/a y su participación física, emocional y lúdica en el seno de un grupo (Tejerina, 1994 y 1997).

3.5.1.1 Finalidades y objetivos del juego dramático:

El juego dramático en el aula ofrece grandes posibilidades para que el alumnado adquiera conocimientos y buenos hábitos de convivencia desde lo vivencial. Para ello se debe desarrollar la confianza entre los compañeros considerando que todos no tienen por qué pensar igual, barajando diferentes ideas y pensamientos.

Desde el punto de vista teórico, el juego dramático ofrece las siguientes finalidades:

- 1) Fomentar la espontaneidad: dejar a los alumnos que se enfrenten libremente a la realidad, explorando y reflexionando. Así pues, para desarrollar la espontaneidad los alumnos deben adaptarse adecuadamente a las diferentes situaciones que se les pueden presentar.
- 2) Combatir los estereotipos: Se trata de romper la dinámica de reaccionar siempre con la misma respuesta, se debe buscar otro tipo de posibilidades debido a que es muy fácil encontrar diferentes roles sociales en el alumnado el de “rebelde”, el de “gracioso” o el de “tímido”.
- 3) Desarrollar la expresión comunicativa: se trata de practicar la expresión comunicativa a través del trabajo en grupo y un método creativo.

Respeto a los objetivos del juego dramático se destacan los siguientes:

- Adaptarse.
- Permanecer en el personaje.
- Diferenciar entre realidad y ficción.
- Experimentar todos los roles teatrales.

- Expresar con el objetivo de comunicar (Navarro & Mantovani, 2012, p.19).

3.5.1.2 Pautas para llevar a cabo el juego dramático:

Debemos tener en cuenta algunas normas importantes para llevar a cabo un taller de juego dramático en el aula:

- Debe asentar sus bases en las inquietudes, intereses y la espontaneidad de los alumnos rompiendo estereotipos y fomentando la creatividad.
- Hay que buscar un equilibrio entre el espacio individual y el espacio grupal. Es decir, se busca que todos los alumnos participen, pero no hay obligación de jugar ni de aceptar un rol determinado.
- Se puede realizar en cualquier espacio, aunque un espacio sin obstáculos y amplio es el idóneo.
- Se deben eliminar las nociones de “muy bien”, “muy mal”, “feo”, “bonito”, etc. No se tiene que catalogar ni clasificar a los participantes en “buenos”, “malos”, “tontos”, “inteligentes”. Hay que dejar al margen los juicios para que los niños puedan desenvolverse en el juego dramático libremente.
- Se concibe la evaluación como una estrategia para reflexionar y entender la crítica.
- El docente adquirirá el papel de animador. Debe poseer una gran capacidad de observación y fomentar un buen clima en el aula proponiendo diferentes juegos y propuestas ricas y abiertas para desarrollar la imaginación.

3.5.1.3 Procedimientos para hacer juego dramático:

La organización de las sesiones para llevar a cabo esta técnica sigue una serie de pautas: En primer lugar, se debe desarrollar una puesta común sobre los diferentes temas y realizar una elección. En segundo lugar, se realiza un análisis del tema, es decir, se habla de lo que saben los participantes acerca del tema respetando en todo momento las ideas de todos. En tercer lugar, se reparten los personajes ofreciendo una amplia variedad de ellos con el fin de que el alumno tenga la posibilidad de elegir con el que quiere identificarse. En cuarto lugar, se selecciona el espacio de juegos. En quinto lugar, se lleva a cabo el juego, es importante dar siempre la misma señal para iniciar el comienzo y finalización de la acción dramática, por ejemplo, una palmada. En sexto lugar, se evalúa el juego a través de una puesta en común, cada participante expresa su

opinión de lo que ha ocurrido. Finalmente, se recogen los materiales. (Navarro & Mantovani, 2012, pp. 26-27)

3.5.2 La mímica

La mímica es la comunicación a través de gestos, acompaña al habla y completa la comunicación.

Es de gran relevancia poner en práctica esta técnica dramática en las aulas debido a que el lenguaje no verbal nos ayuda a comunicar con éxito. Si bien las palabras son el pilar de la comunicación (comunicación verbal), los gestos (comunicación no verbal) resaltan el mensaje haciendo que sea producido y recibido con éxito. (Henríquez, 2011).

La mímica es un arte que permite expresar sentimientos, pensamientos y acciones por medio de gestos tanto corporales como faciales. Así pues, los mimos utilizan la mímica para expresarse haciendo reír al espectador.

Dentro del aula, los juegos de mímica ayudan a los alumnos a manifestar sus emociones y sentimientos y controlar su expresión corporal mediante la comunicación no verbal. (González, 2016).

Con la mímica se puede poner en práctica una gran variedad de actividades tales como:

- Realizar diferentes ejercicios con nuestro cuerpo, así como sentarse en una silla, tumbarse en la cama, levantar los brazos...
- Imitar distintas acciones como puede ser: dormir, bailar, cocinar...
- Expresar diversas sensaciones tales como miedo, calor, sueño, enfado...
- Ejecutar diferentes prácticas deportivas, por ejemplo, jugar al fútbol, al golf, al baloncesto
- Realizar representaciones de las letras o los números con nuestro cuerpo.
- Imitar animales, tanto su manera de andar como el sonido que emiten
- Intentar que los compañeros adivinen nuestro rol si estamos imitando a un médico, un profesor, un cantante... (González, 2016).

3.5.3 Títeres

El teatro con títeres es empleado como instrumento educativo en los diferentes niveles de la educación no formal. Son muy útiles para que los niños sean capaces de introducirse en un mundo donde aflora la imaginación y la fantasía.

Además, los títeres son una herramienta que fomenta el aprendizaje de diversos conocimientos y habilidades mediante situaciones de interacción social.

3.5.3.1 Usos de los títeres:

Mane Bernardo y María Signorelli son dos personajes muy relevantes en cuanto a la reivindicación de los títeres. Bernardo (1962)” arraiga los títeres en la parte más profunda del ser humano, a partir de que el arte de los muñecos está presente de forma universal desde los estadios más antiguos de la evolución”. (p.165)

Cabe destacar que el empleo de los títeres requiere un tratamiento multidisciplinar y defiende la globalización, integración y multidisciplinaridad.

O’Hare y Bernier (2005) hablan de la corriente terapéutica y educativa de los títeres.: En cuanto al primer aspecto O’Hare incorpora la idea de utilizar las nuevas tecnologías en el trabajo con títeres con el objetivo de usar de una manera adecuada la comunicación, efectuar intercambios entre varias tradiciones y encontrar materiales. Además, la autora defiende el empleo de títeres para la resolución de conflictos. En cuanto al segundo aspecto, O’Hare lo relaciona con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (Ginter, 2005), y con los aspectos de la taxonomía de la educación de Benjamin Bloom:

Un programa de marionetas bien planificado conecta con todas las múltiples inteligencias y las muchas maneras en que las personas aprenden, y el juego de marionetas ejemplifica los niveles de alfabetización descritos en la taxonomía de Bloom (1956). La recreación de personajes e historias con títeres ayuda a los niños a absorber y recordar lo que han aprendido e interiorizar la información para que puedan recontar las historias desde la mente y el corazón. Los títeres establecen una conexión emocional y cognitiva con ideas, información, historias, personajes, literatura y situaciones históricas y vivenciales. Es uno de nuestros objetivos mostrar que el tiempo dedicado a un programa de marionetas bien desarrollado es, de hecho, un tiempo bien empleado (Como se citó en Oltra Albiach, 2013, p.166).

Por otro lado, el escocés Mickey Aronoff emplea los títeres para hacer mediante escenificaciones los tratamientos de niños con cáncer, a menudo los enfermos toman el rol de médicos. Además, nos habla de los posibles usos que se pueden realizar en el área terapéutica:

- En la preparación de los niños para enfrentarse a tratamientos médicos.
- En las escuelas especiales con niños con algún tipo de discapacidad.
- En los hospitales, como recreación.
- En el trabajo con niños con algunas enfermedades peligrosas.

3.5.3.2 Objetivo de los títeres:

Según Oltra Albiach, (2013) Los títeres son muy útiles para el empleo en las aulas debido a que aportan una serie de elementos positivos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ofrecen al alumnado la oportunidad de:

- Desarrollar la imaginación.
- Desarrollar la habilidad de interactuar con la sociedad.
- Mejorar el sentimiento de autoestima.
- Desarrolla la escucha.
- Fomentar la valoración de la literatura.
- Desarrollar la expresión oral.
- Eliminar miedos, inseguridades, frustraciones y agresividad.
- Mejorar el ritmo, tono y pronunciación.
- Permite la expresión de las emociones y los sentimientos.
- Perfeccionar las habilidades motoras.
- Analizar el mundo que nos rodea mediante los sentidos.

Por otro lado, gracias al empleo de los títeres en la escuela, los alumnos adquieren desarrollan una serie de capacidades (de escucha, plástica, corporal, de expresión, escrita, de imaginación, de opinión y de creatividad), valores (trabajo en equipo, libertad de expresión, cooperación, autoconfianza y aceptación crítica) y conocimientos. (Oltra Albiach, 2013, p.168).

3.5.3.3 Tipos de títeres:

- Títeres de bolsa de papel: son muy ecológicos y se realizan con bolsas, pinturas, rotuladores y telas. El alumno manipula el títere metiendo la mano y haciendo diferentes movimientos.
- Títeres de guante: para conseguir los movimientos con este títere se coloca el dedo índice en la cabeza del muñeco y los dedos pulgares y mayor en las manos.
- Títeres de dedos: se realiza en un solo dedo de la mano.
- Títeres planos: son figuras simples que se realizan al recortar un dibujo o una imágenes y pegando palos de helado. También se puede emplear platos de plástico o de cartón.

Sacado de la página web: Sites.google.com, s.f

3.5.4 Role playing

El *role playing* es una dinámica de grupo que permite el aprendizaje lúdico a través de la dramatización o simulación de diferentes roles de acuerdo a una situación. Esta técnica permite conseguir la adquisición de capacidades como la empatía, la perspectiva social y la interacción. (Tres punto e-learning, 2018).

De forma muy sintética podemos decir que el role-playing consiste en dramatizar, a través del diálogo y la interpretación quizás improvisada, una situación que presente un conflicto con trascendencia moral. Es decir, el problema que se plantee debe ser << abierto >>, pudiendo dar lugar a posibles interpretaciones y soluciones. La presencia de distintos personajes permitirá introducir puntos de vista distintos y lecturas diferentes ante el mismo suceso. (Martín, 1992, p.1).

Cada uno de los participantes actúa y asume un rol poniendo en práctica sus conocimientos y adquiriendo nuevos.

Según CS (2019) Practicar *el role playing* en el aula puede aportar una gran variedad de beneficios, tales como:

- Desarrolla la comunicación interpersonal.
- Permite vivir situaciones reales integrando la práctica y la teoría.
- Aumenta el interés y la motivación.
- Aporta un aprendizaje significativo.
- Supone una retroalimentación
- Permite analizar las decisiones que se realizan frente a una determinada situación.

3.5.4.1 Organización:

De acuerdo con CS (2018) Durante la práctica de *role playing* el maestro tiene un papel de guía de la actividad.

Pero, antes de realizar esta técnica el docente debe tener preparado la organización y el diseño de esta.

- 1º Formar una idea: El docente deberá tener una idea sobre de qué va a tratar el *role playing*, además tendrá que decidir qué va a querer conseguir mediante esta experiencia.
- 2º Marcar los objetivos: El maestro deberá definir los objetivos que los alumnos deben conseguir y relacionarlos con los objetivos del curso.

3º Diseño del escenario: Tras haber marcado los objetivos la docente buscará un escenario en el que se desarrollará el *role playing*. El escenario debe ser realista y que guarde relación con la temática que se trata. Aunque en algunos casos se pueden realizar escenarios realistas pero con algún toque de ficción dependiendo de los roles y las temáticas.

4º Definir roles: Para la definición de roles se debe tener en cuenta una serie de pautas:

- ✓ Las descripciones de roles que se les ofrece a los alumnos tienen que ser flexibles, con el objetivo de que pueda permitir la improvisación.
- ✓ Deben ser roles que provoquen interés en el alumnado.
- ✓ Los roles deben permitir la resolución de conflictos mediante conversaciones entre los diferentes roles.

5º Organización en el aula: El *role playing* debe dar especial protagonismo a los alumnos favoreciendo así la improvisación de estos en función del tema marcado.

Debe ser un diseño flexible pero organizado, siguiendo una estructura base la cual se divide en dos partes: En la primera parte se debe dar una explicación a los alumnos de lo que se va a tratar en la sesión estableciendo una serie de situaciones ficticias y distribuyendo los diferentes roles. En la segunda parte se busca el compromiso del alumnado, éstos deben tomar una actitud activa y positiva bajo las pautas del docente. En esta parte es muy importante organizar la temporalización de cada intervención.

6º Evaluación del role playing en el aula: La evaluación es fundamental para corregir fallos y obtener nuevas ideas de cara a próximas sesiones. La manera de evaluar más común es la observación directa a través de ella, la maestra puede analizar las respuestas naturales de los alumnos. También se puede apoyar de una rúbrica que refleje los criterios que quiere que estos consigan.

3.5.5 El teatro de sombras

Según Pallarés (2013) El teatro de sombras es un instrumento muy interesante para trabajar en el aula debido a que mediante él se trabajan una gran variedad de aspectos tales como la psicomotricidad y la expresividad.

Esta técnica es utilizada como un camino hacia la comunicación y expresión mediante el lenguaje corporal, aspecto muy relevante en el desarrollo del niño, ya que permite exteriorizar las emociones y sentimientos en un escenario cómodo, el aula.

“El teatro de sombras nos ofrece la posibilidad de trabajar las consecuencias de su movimiento, apartado muy importante en la sensibilización corporal” (Pérez Pueyo, A., Casado, O., Heras, C., Casanova, P., Herrán, I. y Feito, J., 2010, p. 11).

Pérez pueyo et Al. (2010, p 40) afirma que el teatro de sombras permite a los niños tomar conciencia acerca de las posibilidades expresivas de las diferentes partes del cuerpo. (Como se citó en Pallarés, 2013).

Por otro lado, García Gomez (2009) habla sobre las diferentes vertientes pedagógicas que se trabajan al practicar el teatro de sombras en las aulas, estas son las siguientes:

- La creatividad que se emplea a la hora de representar una emoción o para la creación de un personaje.
- La expresión oral y escrita a la hora en la que se representa la escena, el alumnado investiga su lenguaje corporal.
- La educación plástica, el niño al experimentar con sombras va adquiriendo algunos conceptos como lo plano, las distancias, el volumen... (Como se citó en Pallarés, 2013, p.12).

Los objetivos generales de esta técnica dramática son los siguientes:

- Conseguir la comunicación con los espectadores.
- Interpretar escenas.
- Representar obras teatrales.
- Adquirir dominio de las técnicas dramáticas.
- Iniciar los roles de espectador-actor.

Por otro lado, los objetivos específicos son los siguientes:

- Desarrollar las destrezas para realizar las representaciones dramáticas mediante el teatro de sombras.
- Reconocer los diferentes tipos de siluetas.
- Organizar todos los elementos implicados en la realización del teatro de sombras.
- Representar breves obras teatrales.

(Como se citó en Pallarés, 2013, p.12).

3.5.5.1 El papel del maestro

De acuerdo con Pallarés (2013) El maestro es una figura muy relevante en el teatro de sombras, ya que gracias a él los alumnos aprenden acerca de su expresión corporal y

además, este debe cubrir los intereses y necesidades de cada uno de los alumnos favoreciendo el respeto y la igualdad entre ellos. (pp. 13-14)

Un aspecto muy importante para que esta técnica teatral dé buenos resultados es el formar un buen clima de trabajo, Heras (2010, p.37) afirma que el clima de clase y la cooperación es muy importante para conseguir el éxito dramático. Además, Heras considera que se debe desarrollar en los alumnos un clima de confianza total en todos sus compañeros, en un ambiente de libre expresión y seguridad, evitando el miedo a hacer el ridículo o a fallar (como se citó en Pallarés, 2013, p.14).

3.5.5.2 Tipos de figuras

Según la página web A la sombrita (2017) Las figuras planas son las más empleadas en el teatro de sombras. La forma se hace con el perfil y nos proporciona un elevado grado reflexivo. Dentro de esta modalidad podemos encontrar cuatro tipos de siluetas:

- Silueta con perforaciones: son las más difíciles de realizar debido a que mezclan la sombra negra con la luz interior de las figuras. Para conseguir este tipo de silueta se deben perforarlas e introducir dos tipos de materiales como el celofán (con el objetivo de proyectar el color), acetato o gasas y puntillas (con la finalidad de conseguir efectos semitransparentes) según la preferencia de cada uno. (Mirar anexo 1)
- Silueta negra: la realización de estas figuras fomenta la expresividad mediante el contorno. Se realiza utilizando madera, cartón o cartulina. A través de ella podemos apreciar la sombra completa de la silueta sin ningún tipo de perforación. (Mirar anexo 2)
- Siluetas transparentes: las figuras son completamente traslúcidas y los materiales empleados para su realización son acetatos o plástico rígido. En primer lugar, se dibuja la forma en el papel y en segundo lugar, se construye la figura completa aportando color al plástico. Dichas figuras nos ofrecen sombras con gran luminosidad. (Mirar anexo 3)
- Figuras móviles- corporales: se realizando utilizando nuestro propio cuerpo. Dentro de ellas observamos:

-Sombras empleando el cuerpo entero: se puede emplear una pantalla o una sábana como escenario. Requieren mayor grado de esfuerzo y es aconsejable tener conocimientos sobre las técnicas de expresión. Dentro de estas se pueden utilizar disfraces, títeres, etc. (Mirar anexo 4)

--Sombras con las manos: también conocidas como sombras chinescas. Dentro de ellas se puede observar una gran variedad pero las más comunes son las sombras de animales. (Mirar anexo 5)

3.5.5.3 Beneficios del teatro de sombras:

- No requiere muchos materiales ni medios.
- Desarrolla la creatividad del alumno.
- Fomenta el trabajo cooperativo.
- Favorece la desinhibición del alumnado.

Encontrado en la página web (A la sombrita, 2017)

4. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE TÉCNICAS DRAMÁTICAS:

Todo maestro conoce la relevancia del juego en edades tempranas, ya que mediante ellos los niños van descubriendo y comprendiendo el mundo que les rodea. Los juegos de dramatización son actividades flexibles, abiertas y dinámicas. Este juego es considerado una técnica dramática que nos ofrece un aprendizaje lúdico, significativo y de cooperación.

Las técnicas dramáticas son una fuente inagotable de recursos para los docentes, ya que a través de ellas se pueden trabajar una gran variedad de contenidos con diferentes finalidades.

Desde hace muchos años, estas actividades se han ido implantando gradualmente en las aulas de Primaria. La práctica de estas representa un estímulo no solo para el alumno sino también para el profesor.

A continuación se presentarán una serie de juegos en los que usaremos las técnicas dramáticas en un marco de apoyo mutuo y flexibilidad.

4.1 Actividades para presentaciones:

4.1.1 Actividad 1º: ¿Quién soy?

- Técnica dramática: Títeres.
- Temporalización: 50 minutos
- Materiales:
 - ✓ Cartón.
 - ✓ Rotuladores.
 - ✓ Tela.
 - ✓ Pegamento.
 - ✓ Varilla de madera o de plástico.
- Objetivos:
 - ✓ Desarrollar la habilidad del manejo de títeres.
 - ✓ Romper los bloques e inhibiciones iniciales.
 - ✓ Conocer a los demás compañeros.
 - ✓ Procurar diversión.
- Desarrollo: Cada alumno elaborará un títere de cada uno de ellos. Una vez realizado el títere, la maestra dejará 10 minutos para que cada uno de ellos prepare una presentación. Para facilitarles la situación la maestra les escribirá un

guion en la pizarra con algunas ideas de las que pueden hablar. Estas pueden ser las siguientes:

- ✓ Nombre.
- ✓ Barrio donde vives.
- ✓ Gustos.
- ✓ Aficiones.

Tras esto, cada alumno saldrá a la pizarra a realizar la presentación con su títere.

4.1.2 Actividad 2º: “Somos náufragos”

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 30 minutos.
- Materiales: No es necesario ningún material.
- Espacio: Aula ordinaria
- Objetivos:
 - ✓ Apaciguar el nerviosismo de un grupo nuevo.
 - ✓ Conocer a los compañeros.
 - ✓ Procurar la diversión.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollo: La maestra explicará a los alumnos que se encuentran en una situación de naufragio y deben hacer botes salvavidas con las siguientes características:
 - ✓ Que no se conozcan entre sí.
 - ✓ El bote debe ser mixto.

Dentro del bote deberán realizar algunas tareas para sobrevivir tales como:

- ✓ Aprender de dónde son.
- ✓ Aprender los nombres de los compañeros.
- ✓ Aprender los gustos de cada uno.
- ✓ Ponerle entre todo un nombre al bote.

Finalmente, la maestra pedirá que cada bote demuestre que cumplieron sus tareas y decidirá si sobreviven o no.

4.1.3 Actividad 3º: “Apretón de manos”

Según Dorrego y Ortega (1997)

- Técnica dramática: Juego dramático.

- Temporalización: 5 o 10 minutos.
- Materiales: No es necesario ningún material.
- Espacio: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Establecer primeros contactos dentro del grupo.
 - ✓ Divertirse.
 - ✓ Presentarse a los demás.
- Desarrollo: La maestra pedirá a los alumnos que se distribuyan por el aula. A la señal dada, los alumnos se desplazarán por el espacio buscando a otros compañeros para estrechar las manos. Deberán saludar al mayor número de participantes posibles.

Con cada apretón de manos tendrán que presentarse a sí mismos.

Formas de presentación:

- ✓ Hola, soy Isabel.
- ✓ Hola ¿cómo estás? Soy Isabel.
- ✓ Hola, me llamo Isabel y tú ¿cómo te llamas?

Para hacer la actividad más divertida, una vez que se hayan presentado todos, se puede jugar a adivinar el nombre de otros.

4.2 Actividades para el desarrollo de las emociones

4.2.1 Actividad 1º: “El monstruo de colores”

- Técnica dramática: Títeres.
- Temporalización: 3 sesiones de 50 minutos.
- Material:
 - ✓ Sábana blanca
 - ✓ Varilla.
 - ✓ Diferentes tipos de telas.
 - ✓ Pegamento.
 - ✓ Pinturas.
 - ✓ Rotuladores.
- Espacios:
 - ✓ Aula ordinaria.
 - ✓ Aula de plástica.

- ✓ Salón de actos.
- Objetivos:
 - ✓ Poner nombre a las diferentes emociones.
 - ✓ Fomentar el gusto por la lectura.
 - ✓ Desarrollar el trabajo en equipo.
 - ✓ Desarrollar el manejo de los títeres.
 - ✓ Utilizar las técnicas dramáticas como un vehículo para trabajar las emociones.

○ Desarrollo:

1º Sesión:

La docente iniciará la sesión con una serie de preguntas introductorias tales como:

- ✓ ¿Sabéis que son los títeres? ¿Qué son?
- ✓ ¿Qué tipos de títeres conocéis?
- ✓ ¿Habéis visto alguna vez unos títeres?
- ✓ ¿De qué creéis que va a tratar el libro del monstruo de colores? ¿Os puede sugerir algo la portada?

En primer lugar, se les pondrá un video del cuento *El monstruo de colores*. Este relato

trata de un monstruo que con ayuda de una niña aprende a clasificar y poner nombre a las emociones. Pasando por todos los colores, la niña le explica de qué trata cada emoción y lo que representa.

En segundo lugar, la maestra dividirá la clase en grupos de tres personas cada uno y asignará a cada alumno un personaje (el de niña, el de monstruo de colores o el de narrador).

En tercer lugar, se les proyectará el relato para su lectura en voz alta. Tras esto, la profesora repartirá un guion a cada componente del grupo con el objetivo de que lo memoricen y practiquen.

2º Sesión:

En esta segunda sesión los alumnos elaboran los títeres para su posterior representación. En primer lugar, la maestra explicará los diferentes tipos de títeres que existen. Tras esto, repartirá el material necesario para la posterior elaboración de los personajes.

Una vez finalizado el títere se pasará a la representación teatral por grupos.

4.2.2 Actividad 2º: “Dado de las emociones”

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 50 minutos.
- Material:
 - ✓ Cartulinas.
 - ✓ Rotuladores.
 - ✓ Pegamento.
- Espacios: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Utilizar las técnicas dramáticas como un vehículo para trabajar las emociones.
 - ✓ Expresar las diferentes emociones.
 - ✓ Fomentar la escucha.
 - ✓ Desarrollar la expresión verbal.
- Desarrollo: La maestra repartirá a cada alumno una cartulina con el objetivo de que con ella elaboren un dado de las emociones. En cada cara del dado deberán pintar rostros que expresen las emociones más comunes tales como alegría, miedo, enfado y amor. Una vez realizado el dado, los alumnos se sentarán en un corro y con el orden de las agujas de un reloj irán saliendo uno a uno al centro. El alumno que empiece tirará el dado y depende la cara que le salga deberá contar al resto de la clase una situación que haya vivido en la que haya sentido dicha emoción.

Por ejemplo: Me siento triste cuando acaba el verano, me siento feliz cuando juego con mis amigos, siento miedo cuando veo una araña o siento amor cuando mi madre me da un beso.

4.2.3 Actividad 3º: “Adivina mi acción y mi emoción”

- Técnica dramática: Mímica
- Temporalización: 20 minutos.
- Material:
 - ✓ El propio cuerpo.
 - ✓ Todos los materiales que sean necesarios para su actuación.

- Espacios: Aula ordinaria o recreo.
- Objetivos:
 - ✓ Utilizar las técnicas dramáticas como un vehículo para trabajar las emociones.
 - ✓ Desarrollar la expresión corporal.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
 - ✓ Procurar diversión.
- Desarrollo: La maestra dividirá la clase en grupos de cuatro personas cada uno. Cada grupo se sentará en un corro. El juego consistirá en que el alumno que salga al centro deberá realizar una acción que exprese alguna emoción a través de los gestos con el objetivo de que los demás componentes del equipo la adivinen. Por ejemplo: Un alumno puede hacer que se despide de un amigo que se va a vivir a otro país, por tanto la emoción que expresa es tristeza o que se encuentra a un amigo que no ve desde hace mucho por lo tanto la emoción que expresa es felicidad.

4.2.4 Actividad 4º: “¿Cómo te sentirías?”

- Técnica dramática: *Role playing*
- Temporalización: 30 minutos.
- Material: El propio cuerpo.
- Espacio: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Desarrollar la empatía.
 - ✓ Procurar diversión.
 - ✓ Utilizar las técnicas dramáticas como un vehículo para trabajar las emociones.
- Desarrollo: Para esta actividad la maestra deberá realizar un listado de situaciones (que añadiré a continuación). Tras esto, dividirá la clase en grupos de tres alumnos y cada componente del grupo deberá elegir un rol en función de la situación que le haya tocado. El listado será el siguiente:
 - ✓ Dos niños se meten con una niña porque lleva gafas.
 - ✓ Ana y Rosa no dejan jugar a María porque tiene un año menos que ellas.
 - ✓ Sergio se mete con Cristina y Daniela por llevar camisetas de dibujos animados

- ✓ Edurne, Anabel y Beatriz está muy contentas porque esta tarde van a jugar al parque.
- ✓ María, su hermano y su madre se han ido de vacaciones a la playa, todo iba bien hasta que a la noche se encontraron una araña en la habitación. María y su madre tienen miedo a las arañas, el hermano en cambio no.
- ✓ Dos niños se meten con Pedro porque tiene diferente color de piel.
- ✓ Diego se gusta de Sofía pero Sofía se gusta de Jaime.

Una vez dadas las situaciones y asignados los roles, los grupos deberán representar e improvisar dicha situación metiéndose en el papel de la persona asignada.

Una vez acabada la representación de cada grupo, toda la clase deberá poner en común los sentimientos y emociones que se han manifestado.

4.3 Actividades para trabajar la solución de problemas

4.3.1 Actividad 1º: ¿Qué harías tú?

- Técnica dramática: Juego dramático y mímica
- Temporalización: 30 minutos.
- Material:
 - ✓ Caja.
 - ✓ Tarjetas.
- Espacio: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Buscar soluciones a diferentes problemas de la vida cotidiana.
 - ✓ Procurar diversión.
 - ✓ Desarrollar el trabajo en equipo.
- Desarrollo: Para comenzar la actividad la maestra meterá en una caja tantas tarjetas como alumnos haya donde estén escritas situaciones que se pueden dar en la vida cotidiana. Algunas de las situaciones serán las siguientes:
 - ✓ Estás en el recreo y ves que cinco niños se empiezan a meter con una niña de tu clase.
 - ✓ Acabas de salir del entrenamiento de baloncesto y te has dado cuenta de que no tienes llaves porque te las has dejado dentro de casa.
 - ✓ Le has roto a tu amiga los pantalones que te dejó.
 - ✓ Has suspendido el examen de Lengua Castellana que llevabas estudiando durante mucho tiempo.

- ✓ Ha llegado un alumno nuevo a tu clase y no está muy integrado, en el recreo suele jugar solo y en clase, cuando todos hacen grupos, nadie le elige a él.
- ✓ Estas comprando en un centro comercial y te roban el bolso, dentro de él tienes el móvil, la cartera y las llaves de casa.

Los alumnos deberán meter la mano en la caja y coger una tarjeta, a cada uno le tocará

una situación que tendrán que leer y hacer improvisaciones con diferentes soluciones para resolver el problema planteado.

4.3.2 Actividad 2º: “No vemos”

Según Dorrego y Ortega (1997)

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 30 minutos.
- Materiales:
 - ✓ Vendas.
 - ✓ Cuerdas.
- Espacio: Gimnasio.
- Objetivos:
 - ✓ Procurar diversión.
 - ✓ Desarrollar el trabajo en equipo.
- Desarrollo: La maestra dividirá la clase en grupos de 3 personas cada uno. Tras esto, pedirá que cada grupo que forme un círculo y se ponga una venda en los ojos. La maestra atará los extremos de una cuerda y la pondrá en el medio del corro a una distancia en la que todas las personas del grupo puedan llegar a ella.
- Objetivos: es que todos los componentes del grupo elaboren una forma con la cuerda (corazón, rectángulo, cuadrado...) coordinándose y respetándose los unos a los otros. Tras esto, la docente dirá una silueta o una forma y todos los equipos deberán hacerla. Ganará el grupo que mejor la elabore.

4.3.3 Actividad 3º: “Campo con minas”

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 30 minutos.
- Materiales:

- ✓ Picas.
- ✓ Colchonetas.
- ✓ Cuerdas.
- ✓ Bancos.
- ✓ Aros.
- ✓ Bolsas.
- ✓ Botellas de agua.
- Espacio: Gimnasio.
- Objetivos:
 - ✓ Buscar soluciones para afrontar un problema.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
 - ✓ Procurar la diversión.
- Desarrollo: La maestra colocará por el gimnasio diferentes obstáculos (cuerdas, colchonetas, bolsas, botellas de agua, etc.). Tras esto, dividirá la clase por parejas, uno de los miembros de la pareja deberá taparse los ojos, el otro tendrá que guiarle verbalmente de un extremo a otro de la habitación evitando pisar las minas. Para hacerlo más divertido se les puede pedir a todas las parejas que caminen por el campo de minas al mismo tiempo.

4.4. Actividades para trabajar el vocabulario

4.4.1. Actividad 1º: “Imitamos animales, deportes y acciones”

- Técnica dramática: Mímica.
- Temporalización: 30 minutos
- Materiales: No es necesario ningún material.
- Espacio: Gimnasio.
- Objetivos:
 - ✓ Ampliar el vocabulario
 - ✓ Desarrollar la espontaneidad.
 - ✓ Fomentar el respeto y la cooperación.
 - ✓ Procurar diversión.
- Desarrollo: Los alumnos se colocarán en un corro grande. La maestra les dará unos minutos para que piensen un animal, una acción o un deporte. Tras esto, cada alumno saldrá al centro del corro a imitar aquello que ha elegido. Será

necesario que emplee gestos y no podrá emitir ningún sonido. El compañero que lo adivine será el siguiente en jugar.

4.4. 2 Actividad 2º: “Escribimos en la espalda”

Técnica dramática: Juego dramático.

-Temporalización: 15 o 20 minutos.

- Materiales: No es necesario ningún material.
- Espacios: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Aumentar el vocabulario.
 - ✓ Introducir formulas simples del lenguaje comunicativo.
 - ✓ Fomentar el respeto y el trabajo cooperativo.
- Desarrollo: La maestra dividirá la clase en parejas. Un componente de la pareja “A” deberá estar de espaldas al otro “B”. El componente que no está de espaldas “B” escribirá con su dedo una palabra en la espalda del componente “A”. Este deberá adivinarla.

Finalmente, el compañero dirá que palabra cree que es, utilizando diversas estructuras

gramaticales propuestas por la maestra:

- ✓ Creo que es...
- ✓ Es...
- ✓ Me parece que es...

Si el participante adivina correctamente la palabra se hará un cambio de roles.

4.4.3 Actividad 3º: “Cadena de palabras”

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 10 o 15 minutos.
- Materiales:
 - ✓ Folios en blanco.
 - ✓ Bolígrafos.
- Espacio: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Desarrollar la relación de ideas y palabras.
 - ✓ Favorecer la espontaneidad verbal.

✓ Fomentar el trabajo en equipo.

- Desarrollo: La maestra ordenará a los alumnos que se coloquen en círculo. Un participante comenzará el juego diciendo una palabra, por ejemplo: “perro”.

El compañero que esté a su derecha tiene que decir otra palabra que esté relacionada con “perro”, por ejemplo: “bozal”, “pelo”, “hocico”. Así sucesivamente hasta que todos los alumnos hablen.

Los participantes deberán escribir todas las palabras dichas para que cuando se haya finalizado la ronda sean capaces de adivinar qué tipo de relaciones se han producido. Una vez escritos todos los términos, la maestra dividirá a los alumnos en grupos de 8 personas con el objetivo de que realicen una improvisación teatral en la que estén recogidas la mayor parte de las palabras.

4.5 Actividades para desarrollar la cultura general

4.5.1 Actividad 1º: “Personajes históricos”

Según Dorrego y Ortega (1997)

- Técnica dramática: Mímica
- Temporalización: 20 o 40 minutos
- Materiales:
 - ✓ Telas grandes o ropa vieja.
 - ✓ Maquillaje.
- Objetivos:
 - ✓ Presentar, a través de gestos, un personaje actual, histórico o literario.
 - ✓ Desarrollar la expresión corporal.
 - ✓ Procurar la diversión.
 - ✓ Fomentar el respeto a los compañeros.

Desarrollo: Cada alumno deberá pensar en un personaje conocido ya sea actual, histórico o literario. Los alumnos tendrán que centrarse en los rasgos físicos más característicos, así como en su personalidad. Una vez elegido el personaje y haber pensado cómo realizar su representación, los alumnos pasarán a disfrazarse. Finalmente, cada uno saldrá a la pizarra a comunicarse con los demás compañeros mediante gestos, estos deberán adivinar de qué personaje se trata. (pp. 47-48)

4.5.2 Actividad 2º: “Entrevista a un personaje histórico”

Según Dorrego y Ortega (1997)

- Técnica dramática: *Role playing*
- Temporalización: 15 o 20 minutos.
- Materiales:
- Modelo de ficha de entrevista (Anexo 5)
- Espacio: Aula ordinaria
- Objetivos:
 - ✓ Conocer los principales personajes históricos, actuales y literarios.
 - ✓ Intercambiar información y desarrollar la comunicación.
 - ✓ Ejercitar preguntas.
 - ✓ Fomentar el trabajo cooperativo.
 - ✓ Procurar la diversión.
- Desarrollo: La maestra dividirá la clase por parejas de forma que cada uno de ellos adoptará el papel de entrevistador y de entrevistado.

El alumno entrevistado tendrá que pensar en un personaje histórico y buscar información sobre él (la maestra les repartirá una ficha a modo de guion). Mientras, el entrevistador deberá pensar preguntas para hacerle al entrevistado y anotarlas. Finalmente, cada pareja saldrá a la pizarra a realizar la entrevista.

(pp. 49-51)

4.5.3 Actividad 3º: “Estatuas famosas”

- Técnica dramática: Teatro de sombras.
- Temporalización: 20 o 30 minutos.
- Materiales: No es necesario ningún material.
- Espacio: Aula ordinaria.
- Objetivos:
 - ✓ Desarrollar la expresión corporal.
 - ✓ Formar un clima de confianza y despertar sentimientos positivos dentro del grupo.
 - ✓ Iniciarse en el teatro de sombras.
 - ✓ Conocer las principales estatuas.
 - ✓ Fomentar el trabajo cooperativo.

- Materiales:
 - ✓ Sábana blanca.
 - ✓ Dos focos de luz.
- Desarrollo: La maestra dividirá a los alumnos en parejas. Uno de ellos deberá mover las diferentes partes del cuerpo de su compañero con el fin de formar una estatua importante. Algunos ejemplos de estatua:
 - ✓ David.
 - ✓ Estatua de la libertad.
 - ✓ Discóbolo.
 - ✓ Estatua de la Madre Patria.
 - ✓ Augusto de Prima Porta.

Cabe destacar que la escultura se realizará detrás de la sabana con las luces apagadas con dos focos con el objetivo de que se los espectadores la visualicen mejor.

4.6 Actividad para aprender a oír

4.6.1 Actividad 1º: “Detectives de sonidos”

Según Dorrego y Ortega (1997)

- Técnica dramática: Juego dramático.
- Temporalización: 20 minutos.
- Materiales: Lista de sonidos.
- Espacio: Aula ordinaria o patio.
- Objetivos:
 - ✓ Valorar el sonido como un vehículo de expresión.
 - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
 - ✓ Aprender a realizar descripciones en las que el sonido sea relevante.
- Desarrollo: La maestra pedirá a los participantes que cierren los ojos y escuchen todos los sonidos que están a su alrededor.
Después de 3 minutos abrirán los ojos y tendrán que escribir en una lista todos los sonidos escuchados.
Finalmente, cada uno de los alumnos deberá elegir uno de los sonidos y nombrarlo en voz alta con el objetivo de crear una lista entre toda la clase de acuerdo con los sonidos escuchados. (pp. 77-80)

CONCLUSIONES

En la realización de mi trabajo de fin de grado he podido analizar diversas dificultades a la hora de seleccionar la información puesto que he tenido que cerciorarme bien de que todas las fuentes fuesen fiables. Para ello, he leído una gran variedad de artículos, libros, páginas webs, blogs y revistas digitales. Una vez recogí toda la información traté de sintetizarla y rehacerla con mis propias palabras relacionando poco a poco ideas de todos los documentos leídos.

Al principio, me hubiese gustado que la parte práctica tratase de una propuesta educativa llevada al aula de mis alumnos en el periodo de prácticas. Como no pudo ser por diferentes circunstancias, mi tutora del TFG me recomendó realizar una serie de actividades para trabajar diferentes competencias usando las técnicas dramáticas. La idea me pareció muy interesante así que me puse a ello, el libro: Me ayudó mucho para inspirarme e idear mis propias actividades.

Desde mi punto de vista, si llevasen las actividades-juegos de mi parte práctica al aula los alumnos aprenderían de manera significativa puesto que son divertidas y por tanto captarían su interés. Las destrezas que se trabajan en ellas son temas que no se suelen profundizar en la escuela y considero que son de gran relevancia para la vida cotidiana: tales como el manejo de las emociones, la solución de problemas, la cultura general o el vocabulario. En lo único que creo que habría problemas sería en mantener el orden y la organización puesto que la mayoría de las actividades son en grupo y algunas de ellas implican movimiento.

Gracias a la elaboración de este trabajo he aprendido que la dramatización abarca muchas más ramas que el teatro, así como las técnicas dramáticas. Considero que las técnicas dramáticas son muy relevantes y se deberían emplear con más frecuencia en el contexto escolar puesto que los alumnos aprenden de manera lúdica y significativa gran variedad de destrezas rompiendo con la monotonía del aprendizaje tradicional. Además, fomenta el trabajo cooperativo, muy importante ya que mediante la colaboración se adquieren una gran variedad de beneficios tales como el reconocimiento de los logros del compañero, el respeto de los unos con los otros, la aportación de las diferentes destrezas en las que destaca cada alumno y el refuerzo de los lazos de amistad.

BIBLIOGRAFÍA

A la sombrita. (2017). Tipos de figuras para el teatro de sombras [online] Recuperado de: <http://alasombrita.com/2017/04/tipos-de-figuras-para-el-teatro-de-sombras/> [Extraído 10 Mayo. 2018].

A la sombrita. (2017). El teatro de sombras como herramienta educativa en la escuela [online] Recuperado de: <http://alasombrita.com/2017/04/tipos-de-figuras-para-el-teatro-de-sombras/> [Extraído 10 Mayo. 2018].

CS, M. (2018). *Organización de un role playing en el aula: consejos prácticos*. [online] Recuperado de: <http://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-practicos/> [Extraído 29 Abril. 2018].

César, P. (2013). *El teatro de sombras*. Universidad de Valladolid, Campus María Zambrano.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3200/1/TFG-B.233.pdf>

Dorrego, L. Ortega, M (1997). *Técnicas dramáticas para la enseñanza del Español.*, Alcalá de Henares, España: servicio de publicaciones Universidad de Alcalá de Henares

El rincón de Miriam. (2012). Actividades de juego dramático realizadas en clase [online] Recuperado de <http://elrinconcitodemiriam.blogspot.com/2012/07/actividades-de-juego-dramatico.html> [Extraído 15 Mayo. 2018]

Gonzalez, C. (2016). *Diez juegos de mímica para niños: Guía infantil*. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/diez-juegos-de-mimica-para-ninos/>

Henríquez, W. (2011). *Mimos y la Comunicación no verbal*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://comunicacionsinhabla.blogspot.com/2011/12/mimos-y-la-comunicacion-no-verbal.html> [Extraído 26 Marzo. 2018]

Martín, X. (1992). *El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social*. *Comunicación, Lenguaje y Educación*. 15, pp. 63-67.

[file:///C:/Users/adriana/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/adriana/Downloads/Dialnet-ElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-126264%20(2).pdf)

[ElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-126264%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/adriana/Downloads/Dialnet-ElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-126264%20(2).pdf)

Navarro, R. & Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Granada, España: Editorial Octaedro Andalucía.

<https://elibros.octaedro.com/appl/botiga/client/img/10131.pdf>

Oltra Albiach, M.A. (2013). *Los títeres: un recurso educativo*. *Educación social. Revista de Intervención Socioeducativa*. 54, pp. 164-179.

[https://www.google.com/search?q=Oltra+Albiach%2C+M.A.+\(2013\).Los+t%C3%ADteres%3A+un+recurso+educativo.+Educaci%C3%B3n+social.+Revista+de+Intervenci%C3%B3n+Socioeducativa.&oq=Oltra+Albiach%2C+M.A.+\(2013\).Los+t%C3%ADteres%3A+un+recurso+educativo.+Educaci%C3%B3n+social.+Revista+de+Intervenci%C3%B3n+Socioeducativa.&aqs=chrome..69i57j69i59.2211j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Oltra+Albiach%2C+M.A.+(2013).Los+t%C3%ADteres%3A+un+recurso+educativo.+Educaci%C3%B3n+social.+Revista+de+Intervenci%C3%B3n+Socioeducativa.&oq=Oltra+Albiach%2C+M.A.+(2013).Los+t%C3%ADteres%3A+un+recurso+educativo.+Educaci%C3%B3n+social.+Revista+de+Intervenci%C3%B3n+Socioeducativa.&aqs=chrome..69i57j69i59.2211j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

Revueltas, N. (2014). *Las dramatizaciones y su uso en el aula de primaria*. Universidad de Valladolid, Soria.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8086/1/TFG-O%20306.pdf>

Sites.google.com. (s.f). *Tipos de títeres - Juega y aprende con los títeres*. [online] Recuperado de <https://sites.google.com/site/juegayaprendeconlostiteres/tipos-de-titeres> [Extraído 18 Abril. 2018].

Tapia, I (2015-2016). *La dramatización como recurso educativo: Un estudio para la mejora de los procesos elaborados de comprensión lectora*. Universidad Pública de Navarra, Pamplona.

<http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21394/TFM16-MPES-LCL-TAPIA-109418.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tejerina, I. (2006). *El juego dramático en la educación primaria*. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria: cervantes virtual. Recuperado de http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html

Tres punto e-learning. (2018). *Organización de un role playing en el aula: consejos prácticos*. [online] Recuperado de: <http://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-practicos> / [Extraído 20 Abril. 2018].

Verónica, C. Presentación, C & Germán, R. (2013). *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo emocional. Un estudio en la etapa de Educación Primaria*. Universidad Camilo José Cela de Madrid & Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

<https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/44433/1/La%20dramatizacion%20como%20recurso%20didactico%20para%20el%20desarrollo%20emocional.%20Un%20estudio%20en%20la%20etapa%20de%20educacion%20primaria.pdf>

ANEXOS

Anexo 1:



Anexo 1:



Anexo 2:



Anexo 3:



Anexo 4:



FICHA DE ENTREVISTA

Nombre y apellidos:.....

Fecha de nacimiento:.....

Nacionalidad:.....

Fecha de su muerte:.....

Estudios:.....

Trabajo/profesión:.....

Logros conseguidos:.....

Datos curiosos:.....